

Путь Воина ver 1.4

Автор Gottardo Zancani (zak965@libero.it)
http://digilander.libero.it/zak965/
Перевод Lex Rem (lexrem@mail.ru)
Скачано с сайта «Настольные игры по-русски» http://nastolka.alfaspace.net

Путь Воина – система для моделирования небольших тактических военных операций. Она не привязана к определенному периоду истории: основная версия правил описывает Вторую Мировую Войну, но легко может быть приспособлена к другим периодам/темам.

Игровые Компоненты

Для игры вам понадобятся:

- Один чистый Игровой Лист (последняя страница этого документа): на этом листе вы будете отслеживать характеристики своего отряда и подробности текущей миссии ([Лист Миссий]).
- Два разноцветных шестигранных игральных кубика.

Примечание: 1d6 означает "бросьте один кубик", 2d6 – "бросьте 2 кубика", 1d3 - "бросьте кубик и разделите на 2, округлив результат"

Подготовка к Кампании

Если Вы играете свою первую миссию, выберите одну из доступных для ваших боевых единиц наций: для периода Второй Мировой Войны доступны Германия, США, Россия, Италия и Финляндия.

Выберите место военных действий в Таблице [Театр Боевых Действий], где присутствует выбранная вами нация, а также используйте в качестве вражеских сил указанные в той же таблице нации.

Порядок Действий

Основной порядок действий — следующий:

- Инструктаж: определите цели миссии
- Вербовка: наберите вашу команду
- Миссия:
  - Определение события
  - Этап столкновений
  - Переход в следующую зону
- Разбор миссии: получение опыта

Инструктаж

Описание: каждая миссия имеет заключительную цель, которая должна быть достигнута; подход к цели осуществляется серией следующих друг за другом этапов. За исключением последнего этапа миссии (реальная цель), для каждого этапа совершается бросок кубиков, чтобы определить вражеские силы (если таковые имеются): последний этап миссии всегда определен изначально.
Этапы записываются в [Листе Миссии] и представляют собой ландшафт текущей миссии.

Подступы к Цели: создайте 3+1D3 этапов миссии, бросив для каждого 2d6 в [Таблице Этапов]. Каждая строка таблицы представляет собой серию этапов, которые должны быть выполнены: запишите каждый этап в [Лист Миссии].

Пример

Театр Боевых Действий: Россия 1943

"Подступы к Цели: создайте 3+1D3 этапов миссии, бросив для каждого 2d6 в [Таблице Этапов]"

Бросок 1d6: результат 1; делим результат на 2 и, округлив, получаем 1. Итак, 1d3=1.
3+1d3=3+1=4: Вы должны сделать 4 броска по [Таблице Этапов]

Бросок #1: бросаем 2d6, получив результат 1 и 6, что означает "16". В [Таблице Этапов] для Европы 16 дает нам

Дорога
Утёс
Вершина холма

Первые три этапа вашей миссии определены.

Бросок #2: бросаем 2d6, результат 2 и 4 = “24”. В [Таблице Этапов] 24 это:

Роща
Роща

Итак, получаем два последовательных этапа рощи (4-й и 5-й), составляющих небольшой лес.

Бросок #3: …
Бросок #4: …

Цель: После создания всех этапов в фазе Подступы к Цели, бросьте 2d6 и в [Таблице Цели] определите цель миссии. Запишите этапы цели в [Лист Миссий]. В [Таблице Цели] Вы также найдете Вражеские Силы для последнего этапа. Запишите их в [Листе Миссии] в последней строке этапа.

Вербовка

Опись: выберите своих людей или повторно снарядите существующих членов команды.

Если это первая миссия, [Таблица Отряда] в зависимости от национальности, указывает количество имеющихся у вас КО (Командных Очков). Используя эти КО, вы должны выбрать как минимум трех человек в [Таблице Отряда] (неиспользованные КО могут быть сохранены для более позднего использования); Максимальный размер команды также указан в [Таблице Отряда]. Каждый персонаж характеризуется Рангом, Стоимостью в КО и оружием. Кроме того, каждый солдат имеет 4 гранаты.

Если Вы играете уже не первую миссию, у вас есть дополнительные 2 КО (1 КО, если последняя миссия была прервана) плюс все сохраненные КО для выбора подкрепления; необходимо следить за максимальным размером команды в [Таблице Отряда]. Вы можете свободно изменить оружие для Ветеранов/Рядовых в то время как Новички должны использовать свое начальное оружие.

Пулеметы и Минометы могут быть выбраны за родственную цену в КО: оба этих оружия требуют два человека для обслуживания (они не могут использовать свое индивидуальное оружие).

Вы можете дать новому члену команды Медицинские навыки (используются для лечения раненых), добавив 1-2 КО (в зависимости от нации) к основной стоимости.

Дистанция

Во время Этап Столкновений вы будете действовать на одной из трех возможных дистанций: Короткая, Средняя, Дальняя. Дистанцию можно сменить в течение под-этапа: она может быть увеличена/уменьшена на один уровень.

Если не указано иначе, каждый новый этап начинается на Средней Дистанции.

Каждое оружие характеризуется Коэффициентом Поражения в зависимости от дистанции: таблица [Список Оружия] определяет Коэффициентом Поражения на Короткой/Средней/Дальней дистанции.

Укрытие

Каждый этап в [Таблице Событий] включает колонку, где может быть указано укрытие, которое обеспечивает данная местность; есть два типа укрытия, легкое и полное: в зависимости от укрытия любой отряд (ваш или вражеский) получает бонус во время фазы стрельбы, который можно найти в списке модификаторов [Таблицы Стрельбы].

Последний этап миссии, ее цель, всегда описан в [Таблице Цели]: если местности указанной в цели нет в [Таблице Событий] (как например Радиостанция или Траншея) в этой таблице будет указано относительное укрытие или стандартная местность для использования в расчетах.

Боевой порядок

Ваш отряд обычно находится в походном строю (дорога). При встрече с врагом можно выбрать из двух вариантов: Линейный или Рассредоточенный боевой порядок.
Линейный боевой порядок позволяет Стрелять Залпом.
Рассредоточенный боевой порядок дает Вашим людям бонус, когда по ним стреляют.
Вы можете сменить боевой порядок во время под-этапа Передвижения.

Миссия

Отметьте на [Листе Миссий] текущее положение своего Отряда: этап #1.

Миссия завершается, когда последний этап очищен от противника или если вы прервете миссию. Если миссия прервана, вы не получаете очков опыта.

Пока не достигнута цель миссии, выполняйте следующую последовательность:

1. При необходимости проверьте эффект погодных условий.
2. Если вы на последнем этапе [Листа Миссий], получите указания о составе вражеских сил из [Таблицы Целей] и перейдите к пункту 5.
3. Бросьте 2d6 и получите результат в строке [Таблицы Событий], соответствующей текущей местности, указанной в [Листе Миссий]. Это определяет любые случайные встречи/события и их относительную дистанцию.
4. Если не выпало никакого столкновения, перейдите к пункту 11, иначе определите состав встреченного патруля в [Таблице Патруля] и/или получите указания о составе вражеских сил, как указано в [Таблице Событий].
5. Проверка на Внезапность: проверьте мораль каждого участника столкновения (включая вражеские силы); При провале проверки Новички Подавленны, остальные получают +1 штраф к стрельбе в следующем этапе Открытия Огня и не могут двигаться.
6. Этап Передвижения: отряд может сменить боевой порядок или сменить дистанцию, но только если ВСЕ люди в отряде могут двигаться; либо каждый из солдат может снять состояние Подавленности. Передвижение солдата применяет модификатор в [Таблице Стрельбы] как для стрелка, так и для цели.
7. Этап Открытия Огня: всем солдатам, которые в состоянии, разрешается стрелять. В Линейном боевом порядке можно Стрелять Залпом.
8. Этап Вражеских Действий.
9. Этап Распределений: если в этом раунде кто-то из отряда был убит, проверьте мораль (в том числе и для врагов). Вражеские солдаты при провале проверки покидают поле сражений; провалившие проверку ваши солдаты Подавленны. Каждый член отряда с медицинскими навыками может вылечить в этой фазе одного Раненого солдата.
10. Если враги разбиты, перейдите к пункту 11, иначе вернитесь к пункту 6 и начните новый раунд.
11. Перейдите на следующий этап в [Листе Миссий], а также возвращайтесь назад на 1 пункт.

Погодные Условия

Для некоторых миссий и/или мест военных действий применяются особые погодные условия. В этом случае вы должны бросить кубики в таблице [Погодные Условия] и применить результаты.

Проверка Морали

Для проверки морали бросьте 1d6:

У Новичков мораль 3
У Рядовых 4
У Ветеранов 5

Если результат броска меньше или равен морали солдата, проверка пройдена.

Этап Открытия Огня

На этом этапе ваш отряд может атаковать врагов. Каждый солдат может стрелять отдельно. Одновременно до 3 человек могут Стрелять Залпом если их отряд находится в Линейном боевом порядке . (Обратите внимание, что некоторые виды оружия не позволяют вести залповый огонь). Для Залпового Огня сложите Коэффициенты Поражения всех участвующих солдат, при обычной стрельбе используйте Коэффициент Поражения стреляющего солдата и выберите цель.
Бросьте 1d6 и найдите результат стрельбы на пересечении результата броска и Коэффициента Поражения (учитывая все применяемые бонусы и штрафы) в [Таблице Стрельбы]. Результат стрельбы может быть следующим:

- НЕТ: Нет эффекта
- П: Цель Подавленна. В следующей Этапе Открытия Огня этот солдат не сможет стрелять. (Он может только сбросить это состояние).
- Р: Цель ранена. Раненый солдат, получивший второе ранение, Убит
- У: Цель убита

Вместо обычной гранаты, можно использовать Дымовую (в этом случае все равно вычеркните одну гранату). Дым дает укрытие на следующие 2 раунда. (Дымовые модификаторы описаны в [Таблице Стрельбы])

Вражеские Действия

Для каждого из врагов выполните соответствующие действия:

Если враг Подавлен, снимите с него это состояние. На этом его действия заканчиваются.
Бросьте 1d6 для определения вражеских перемещений:
при выпадении 1 или 2, вражеский патруль без укрытия (легкого или большого) приближается к вашему отряду.
Если у вражеского солдата есть граната, он использует ее, как только это будет возможно.
Если вражеский солдат вооружен Пистолетом, бросьте 1d6:
при выпадении 1-4 он использует свое оружие для индивидуальной стрельбы
при результате 5-6 присоединяется к залповому огню.

Вражеские солдаты всегда используют залповый огонь, если это возможно. Выберите случайную цель в своем отряде и бросьте 1d6. При необходимости примените модификаторы и определите результат по [Таблице Стрельбы]. При выпадении результата Подавлен, солдат не сможет стрелять в следующем этапе Открытия Огня, даже если уберет это состояние во время этапа Передвижения (отметьте это ограничение в [Таблице Отряда]).

Медицинский уход

Каждый член отряда с медицинскими навыками может вылечить на этой этапе одного Раненого солдата; при результате 1-4 броска 1d6, лечение успешно: выбранный персонаж все еще остается раненым (т.е. будет Убит при повторном ранении), но не получает штраф +2 в этапе Открытия Огня. С каждым солдатом может быть сделана только одна попытка лечения. Если лечение неудачно, пометьте ранение как неизлечимое в полевых условиях.

Разбор миссии

Если вы прервали миссию, пропустите этот этап.

Добавьте 1 Очко Опыта (ОО) к общему опыту вашего отряда. Отслеживайте на листе неиспользованные ОО.
ОО могут быть использованы для улучшения вашего отряда:

1 ОО: повышение Новичка до Рядового
2 ОО: повышение Рядового до Ветерана
2 ОО: добавить бонус -1 к броску при стрельбе для Ветерана (максимум -1 для каждого солдата)

Дополнительное правило #1: Десантная миссия

В начале Инструктажа бросьте 1d6: При результате 1 высадка в начальную точку производится с самолета и вам необходимо добавить этапы высадки из таблицы [Десантная Миссия] в начало [Листа Миссий]. За каждую строку в таблице [Десантная Миссия] добавьте в [Лист Миссий] количество этапов, указанное в соответствующем столбце. Все этапы высадки имеют особый столбец событий, который используется вместо обычной [Таблицы Событий].

Дополнительное правило #2: Береговой плацдарм

В начале Инструктажа бросьте 1d6: При результате 1 миссия начинается на береговом плацдарме и вам необходимо добавить особые этапы из таблицы [Береговой Плацдарм] в начало [Листа Миссий]. За каждую строку в таблице [Береговой Плацдарм] добавьте в [Лист Миссий] количество этапов, указанное в соответствующем столбце. Все эти этапы имеют особый столбец событий, который используется вместо обычной [Таблицы Событий].

Дополнительное правило #3: Инженеры

Во время Вербовки вы можете потратить дополнительно 2 КО, чтобы сделать одного из членов отряда Инженером. (Допускается только один Инженер в одном отряде). При использовании этого дополнительного правила, любой солдат с огнеметом должен быть Инженером (так что для его выбора нужно потратить 2 дополнительных КО); Инженер, не использующий огнемет может быть дополнительно экипирован Взрывчаткой (10/-/-). Взрывчатка одноразовая и не может быть использована для залпового огня.
Если в вашем отряде есть Инженер, в конце Инструктажа вы можете убрать любой этап из [Листа Миссий] (кроме последнего, естественно). Это отражает дополнительную поддержку в разведке и обеспечении, представленной Инженером.

[Театр Боевых Действий]

Место	Нация 1	Нация 2	Примечания
Россия 1943	Германия	Россия	
Россия — Зима 1942	Германия	Россия	Бросьте 1d6 в начале каждой миссии: 1-2: ясная погода 3-5: снег 6: пурга
Франция 1944	Германия	США	
Сицилия 1943	США	Италия	
Финляндия 1940	Россия	Финляндия	Бросьте 1d6 в начале каждой миссии: 1-2: ясная погода 3-5: снег 6: пурга

[Десантная Миссия]

Этап высадки*	#	Событие
Большая высота	**1**	9: Ветер – Добавьте 1 дополнительный этап Перегруппировки 10: Сильный ветер – Добавьте 1 дополнительный этап Перегруппировки и повторите этот этап
Малая высота	**1D3**	5: Ветер – Добавьте 1 дополнительный этап Перегруппировки 9-10: Вражески огонь – примените 1d3 атаки по [Таблице Стрельбы] колонка 6, игнорируя результаты "П"
Приземление	**1**	8-9: Вражески огонь – бросьте 1d3 атаки по [Таблице Стрельбы] колонка 6, игнорируя результаты "П". 12: Неудачное приземление – один случайный солдат Ранен.
Перегруппировка	**1****	5: патруль - Винтовка*(Р) Автомат(Р) 9: патруль - Автомат*(Р) Автомат(Н) [Короткая Дистанция] Только 1d6-2 случайных солдата из вашего отряда могут сражаться с противником.

*Все вышеуказанные этапы добавляются в [Лист Миссий]

**Запишите, сколько этапов Перегруппировки необходимо выполнить (в зависимости от Событий «Ветер») в левой колонке на [Листе Миссии]

[Береговой Плацдарм]

Этап высадки*	#	Событие
Десантный Корабль (ДК)	**1**	2: Попадание по ДК – Бросьте 1 атаку по [Таблице Стрельбы] колонка 6, игнорируя результаты "П". 3: Отмель – добавьте 2 дополнительных этапа Мелководье 4: Отмель – добавьте 1 дополнительный этап Мелководье 11: Попадание по ДК – Бросьте 1 атаку по [Таблице Стрельбы] колонка 4, игнорируя результаты "П". 12: ДК потоплен – Бросьте 1 атаку по [Таблице Стрельбы] колонка 3, игнорируя результаты "П" и добавьте 2 дополнительных этапа Мелководье
Мелководье	**1**	2: Безопасный коридор – пропустите следующий этап 10: Близкий разрыв – отряд остановился и ждет. Повторите этот этап 11: Вражеский огонь – бросьте 1d2 атаку по [Таблице Стрельбы] колонка 3. Повторите этап при результате “П“ 12: Вражеский огонь – бросьте 1d2 атаку по [Таблице Стрельбы] колонка 4. Повторите этап при результате “П“
Вражеский Берег	**1D3+1**	2: Безопасный коридор – пропустите следующий этап 3-5: Воронка – дает Легкое Укрытие на следующий этап 8-9: Вражеские позиции – Винтовка*(Р) 10: Вражеские позиции – Винтовка*(Р) Автомат(Р) 11: Минное поле 12: Вражеские позиции – Тяжелый Пулемет(Р) укрепление (Легкое Укрытие)
Перегруппировка	**1**	4: Патруль - Винтовка*(Р) Автомат(Р) 10: Патруль - Автомат*(Р) Автомат(Н) [Короткая Дистанция]

[Таблица Отряда: Германия]

Максимальное количество солдат в отряде: 7
Начальные КО: 8

Ранг	КО	Оружие
Ветеран	**4**	**Винтовка**
Ветеран	**4**	**Автомат**
Рядовой	**2**	**Винтовка**
Рядовой	**2**	**Автомат**
Рядовой	**4**	**Огнемёт**
Новичок	**1**	**Винтовка**
Новичок	**1**	**Автомат**
	3	**Пулемёт (2 человека)**
	3	**Миномёт (2 человека)**

Добавьте 1 КО к стоимости, чтобы дать умение Медик новому члену отряда

Оружие	КП	Примечание
Пистолет	**1/-/-**	
Снайперская Винтовка	**1/3/4**	Без залпового огня
Винтовка	**2/2/1**	
Автомат	**4/1/-**	
Пулемёт	**3/2/2**	2 атаки/раунд
Огнемёт	**8/1/-**	Без залпового огня
Граната	**6/-/-**	Без залпового огня; любой бросок "6" считается неудачным (отсутствие эффекта)
Тяжелый Пулемёт	**5/4/4**	2 атаки/раунд
Миномёт	**3/3/3**	Без залпового огня
Минное Поле	**5/-/-**	
Пехотное Орудие	**7/7/1**	Без залпового огня; выстрел действует на 1d3 солдат (не на Короткой Дистанции)

[Таблица Отряда: Италия]

Максимальное количество солдат в отряде: 7
Начальные КО: 7

Ранг	КО	Оружие
Ветеран	**4**	**Винтовка**
Ветеран	**4**	**Автомат**
Рядовой	**2**	**Винтовка**
Рядовой	**2**	**Автомат**
Новичок	**1**	**Винтовка**
Новичок	**1**	**Автомат**
	4	**Пулемёт (2 человека)**
	3	**Миномёт (2 человека)**

Добавьте 1 КО к стоимости, чтобы дать умение Медик новому члену отряда

Оружие	КП	Примечание
Пистолет	**1/-/-**	
Снайперская Винтовка	**1/3/4**	Без залпового огня
Винтовка	**2/2/1**	
Автомат	**3/1/-**	
Пулемёт	**3/2/2**	2 атаки/раунд
Граната	**6/-/-**	Без залпового огня; любой бросок "6" считается неудачным (отсутствие эффекта)
Тяжелый Пулемёт	**5/4/4**	2 атаки/раунд
Миномёт	**3/3/3**	Без залпового огня
Минное Поле	**5/-/-**	
Пехотное Орудие	**7/6/1**	Без залпового огня; выстрел действует на 1d3 солдат (не на Короткой Дистанции)

[Таблица Отряда: Финляндия]

Максимальное количество солдат в отряде: 7
Начальные КО: 8

Ранг	КО	Оружие
Ветеран	**4**	**Винтовка**
Ветеран	**4**	**Автомат**
Рядовой	**2**	**Винтовка**
Рядовой	**2**	**Автомат**
Рядовой	**4**	**Огнемёт**
Новичок	**1**	**Винтовка**
Новичок	**1**	**Автомат**
	4	**Пулемёт (2 человека)**
	3	**Миномёт (2 человека)**

Добавьте 1 КО к стоимости, чтобы дать умение Медик новому члену отряда

Оружие	КП	Примечание
Пистолет	**1/-/-**	
Снайперская Винтовка	**1/3/4**	Без залпового огня
Винтовка	**2/2/1**	
Автомат	**3/1/-**	
Пулемёт	**3/2/2**	2 атаки/раунд
Огнемёт	**8/1/-**	Без залпового огня
Граната	**6/-/-**	Без залпового огня; любой бросок "6" считается неудачным (отсутствие эффекта)
Тяжелый Пулемёт	**5/4/4**	2 атаки/раунд
Миномёт	**3/3/3**	Без залпового огня
Минное Поле	**5/-/-**	
Пехотное Орудие	**7/7/1**	Без залпового огня; выстрел действует на 1d3 солдат (не на Короткой Дистанции)

[Таблица Отряда: США]

Максимальное количество солдат в отряде: 7
Начальные КО: 8

Ранг	КО	Оружие
Ветеран	**5**	**Винтовка**
Ветеран	**5**	**Автомат**
Рядовой	**3**	**Винтовка**
Рядовой	**3**	**Автомат**
Рядовой	**4**	**Огнемёт**
Новичок	**1**	**Винтовка**
Новичок	**1**	**Автомат**
	3	**Пулемёт (2 человека)**
	3	**Миномёт (2 человека)**

Добавьте 1 КО к стоимости, чтобы дать умение Медик новому члену отряда

Оружие	КП	Примечание
Пистолет	**1/-/-**	
Снайперская Винтовка	**1/3/4**	Без залпового огня
Винтовка	**3/2/1**	
Автомат	**4/2/-**	
Пулемёт	**3/2/2**	2 атаки/раунд
Огнемёт	**8/1/-**	Без залпового огня
Граната	**6/-/-**	Без залпового огня; любой бросок "6" считается неудачным (отсутствие эффекта)
Тяжелый Пулемёт	**6/4/4**	2 атаки/раунд
Миномёт	**3/3/3**	Без залпового огня
Минное Поле	**5/-/-**	
Пехотное Орудие	**7/7/1**	Без залпового огня; выстрел действует на 1d3 солдат (не на Короткой Дистанции)

[Таблица Отряда: Россия]

Максимальное количество солдат в отряде: 9
Начальные КО: 10

Ранг	КО	Оружие
Ветеран	**4**	**Винтовка**
Ветеран	**4**	**Автомат**
Рядовой	**2**	**Винтовка**
Рядовой	**2**	**Автомат**
Рядовой	**4**	**Огнемёт**
Новичок	**1**	**Винтовка**
Новичок	**1**	**Автомат**
	5	**Пулемёт (2 человека)**
	3	**Миномёт (2 человека)**

Добавьте 2 КО к стоимости, чтобы дать умение Медик новому члену отряда

Оружие	КП	Примечание
Пистолет	**1/-/-**	
Снайперская Винтовка	**1/3/4**	Без залпового огня
Винтовка	**2/1/1**	
Автомат	**3/2/-**	
Пулемёт	**3/2/2**	2 атаки/раунд
Огнемёт	**8/1/-**	Без залпового огня
Граната	**5/-/-**	Без залпового огня; любой бросок "6" считается неудачным (отсутствие эффекта)
Тяжелый Пулемёт	**4/4/4**	2 атаки/раунд
Миномёт	**3/3/3**	Без залпового огня
Минное Поле	**5/-/-**	
Пехотное Орудие	**6/6/2**	Без залпового огня; выстрел действует на 1d3 солдат (не на Короткой Дистанции)

Национальная черта: Русские могут вести залповый огонь группами до 5 солдат.

[Таблица Целей: Европа]

2D6**	Цель	Этапы	Вражеские Силы	Дистанция
11	Уничтожить Командный центр	Дорога Небольшое Здание Площадь Небольшое Здание	Пулемет(Р) Винтовка*(В) Автомат*(В) Пистолет(Р)	Средняя
12-13	Захватить Мост	Дорога Мост	Винтовка*(Р) Автомат(В) Автомат(Н)	Средняя
14-15	Захватить Офицера	Дорога Небольшое Здание	Пистолет(Р) Автомат*(В) Автомат(Р)	Средняя
16-21	Уничтожить Орудие	Дорога Деревянная огорожа (Лёгкое укрытие)	Пехотное Орудие(Р) Винтовка*(Р)	Дальняя
22-23	Захватить Дорогу	Дорог Перекрёсток Дорога	Автомат*(Р) Винтовка*(Р)	Средняя
24-26	Захватить Здание	Дорога Небольшое Здание Здание	Автомат*(В) Винтовка(Н) Винтовка(Н)	Средняя
31-33	Захватить Высоту 621	Пшеничное Поле Склон Склон Холм	Пулемёт(Р) Автомат*(Р)	Средняя
34-36	Уничтожить Блокпост	Дорога Блокпост (Лёгкое укрытие)	Винтовка*(Р) Винтовка(Р) Автомат(Р)	Средняя
41-43	Уничтожить пулимётное гнездо	Склон Деревянная огорожа (Лёгкое укрытие)	Тяжелый Пулемёт(Р) Винтовка*(Р)	Дальняя
44-46	Ликвидировать Снайпера	Дорога Башня (Здание)	Снайперская Винтовка(В) -1 к броску кубика	Дальняя
51-53	Уничтожить Бункер	Холм Бункер (Большое укрытие)	Винтовка*(Р) Винтовка(Р) Огнемёт(Р)	Средняя
54-56	Уничтожить Окоп	Фруктовый сад Окоп (Лёгкое укры-тие)	Винтовка*(Р) Винтовка(Р) Миномёт(Р)	Дальняя
61-63	Уничтожить Радио станцию	Дорога Здание Радио стан-ции (Здание)	Пистолет(Р) Винтовка(Н) Винтовка(Н)	Средняя
64-66	Освободить Пленников	Пшеничное Поле Здание Тюрьмы (Небольшое Здание)	Пулемёт(Р) Автомат(Р) Автомат(Н)	Средняя

**Бросьте 2 кубика и считайте как десятки и единицы (т.е. 5 и 3 = 53)

Вражеские Силы указаны как Оружие(Ранг). Звездочка возле оружия означает, что у этого солдата есть граната.

[Погодные условия]

Погода	Эффекты
Ясно	Нет эффектов
Снег	Бой: при определении результата стрельбы сместитесь на 1 колонку влево Бросьте 2d6 2: погода улучшается – на небе теперь Ясно (до конца миссии не совершаются броски на определение погодных условий). 11-12: погода ухудшается – начинается Пурга
Пурга	Бой: при определении результата стрельбы сместитесь на 2 колонки влево. +3 модификатор при бросках в [Таблице Патруля] Для каждого раненого бросьте 2d6: при результате 2 или 3, солдат убит Бросьте 2d6 2: один случайный солдат отряда получает обморожение (Ранение) 10-11: погода улучшается – идет Снег 12: Отряд потерял направление – вернитесь на один этап по [Листу Миссий]

[Таблица Этапов: Европа]

2D6*	Этапы
11-13	**Дорога Река**
14-16	**Дорога Утёс Вершина холма**
21-23	**Дорога КПП на Мосту**
24-26	**Роща Роща**
31-33	**Дорога Холм Склон**
34-36	**Дорога Перекрёсток Дорога**
41-43	**Дорога <бросьте 1D3 раза по [Таблице Деревни]>**
44-46	**<бросьте 1D3 раза по [Таблице Города]>**
51-53	**Дорога Пшеничное поле Ферма Пшеничное поле**
54-56	**Фруктовый сад Изгородь Сад**
61-63	**Пшеничное поле Ферма**
64-66	**Дорога Роща**

*Бросьте 2 кубика и считайте как десятки и единицы (т.е. 5 и 3 = 53)

[Таблица Деревни]

1D6	Этапы
1	**Деревенская Улица Площадь**
2	**Деревенская Улица Церковь (Здание)**
3	**Площадь Ратуша (Здание)**
4	**Деревенская Улица Магазин (Небольшое здание)**
5-6	**Магазин (Небольшое здание) Дом (небольшое здание)**

[Таблица Города]

1	**Городская Улица Небольшое здание**
2	**Городская Улица Фабрика (Здание)**
3	**Площадь Ратуша (Здание)**
4	**Городская Улица Магазин (Небольшое здание)**
5-6	**Магазин (Небольшое здание) Дом (небольшое здание)**

[Таблица Событий: Европа]

Местность	Укрытие	Событие (2d6)
КПП на Мосту	**Л**	2: Орудийная позиция – Пехотное Орудие (Р) [Дальняя Дистанция] 7-8: Патруль 9: Патруль (-1)
Здание	**Б**	3: Снайпер – Снайперская Винтовка (Р) [Дальняя Дистанция] 4: Ловушка (Минное поле, 1 атака) 5: Патруль 11: Вражески КП – Пистолет(В) Автомат*(Р) Автомат(Р) Винтовка (Р). +1 "ОО" в конце миссии за полученную информацию
Утёс		4: Патруль (+1)
Перекрёсток		2: Минное поле (2 атаки) 5: Патруль
Ферма	**Л**	5: Патруль 11: Враждебный гражданский - Винтовка(Н)
Изгородь		4: Патруль
Холм		2: Пулеметное гнездо (Н) 3: Пулеметное гнездо (Р) [Дальняя Дистанция] 11-12: Патруль
Вершина холма		4: Патруль 5: Патруль (+1)
Фруктовый сад	**Л**	4: Патруль 5: Патруль (+1)
Река		4: Патруль 5: Патруль (+1) 10: Сильное течение. Повторите этап и примените модификатор -1 при атаке
Дорога		2: Минное поле (2 атаки) 3: Пулеметное гнездо (Тяжелый пулемет) (Р) [Дальняя Дистанция] 4: Колючая проволока: повторите этап и примените модификатор -1 при атаке, либо измените путь и добавьте 2 дополнительных этапа "Дорога" 5: Патруль 10: Патруль (-1) 11-12: Короткий путь – пропустите следующий этап
Склон		2-3: Орудийная позиция – Пехотное Орудие (Р) [Дальняя Дистанция] 4-5: Патруль
Небольшое здание	**Л**	2: Снайпер – Снайперская Винтовка (Р) [Дальняя Дистанция] 4: Патруль 10: Патруль (-1)
Площадь		2: Орудийная позиция – Пехотное Орудие (Р) [Дальняя Дистанция] 3: Патруль (-1) 4: Патруль
Городская улица		2: Слабая разведка – немедленно вернитесь на один этап по Листу Миссии 4-5: Патруль 11: Местный Информатор – немедленно перейдите на один этап вперед 12: Патруль (+1)
Деревенская улица		4: Патруль 11: Местный Информатор – немедленно перейдите на один этап вперед
Пшеничное поле		2: Пулемет (Н) 4: Миномет(Р) [Дальняя Дистанция] 12: Короткий путь – пропустите следующий этап
Роща	**Л**	2: Слабая разведка – немедленно вернитесь на один этап по [Листу Миссий] 3: Засада – Автомат(В) Автомат(Р) [Короткая Дистанция] 5: Овраг – Обеспечивает большое укрытие. Повторите этап 9: Поляна – Укрытия больше нет. Повторите этап 10: Патруль

Если не указано иначе, начальная Дистанция Средняя.

Вражеские Силы указаны как Оружие(Ранг). Звездочка возле оружия означает, что у этого солдата есть граната.

Патруль: бросьте 2d6 и сверьтесь с [Таблицей Патруля], чтобы узнать состав патруля. Дополнительное значение в скобках означает модификатор броска для таблицы.

[Таблица Стрельбы]

d6\КП	≤0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
≤0	Р	Р	У	У	У	У	У	У	2У	2У	2У
1	П	Р	Р	Р	У	У	У	У	У	У	2У
2		П	П	Р	Р	Р	У	У	У	У	У
3			П	П	Р	Р	Р	Р	2Р	У	У
4				П	П	Р	Р	Р	Р	Р	2Р
5					П	П	П	Р	Р	Р	Р
6+						П	П	П	П	2П	2П

У: один человек Убит
Р: один человек Ранен
П: один человек Подавлен (и не может атаковать в следующей фазе)

Модификаторы:

+1	**Стрелок Новичок**
+1	**В Группе Залпового Огня есть хоть один Новичок и ни одного Ветерана**
+1	**Стрелок или кто-либо из Залпового Огня провалил Проверку на Внезапность**
+1	**Цель за Легким Укрытием**
+2	**Цель за Большим Укрытием**
+1	**Стрелок движется (изменение боевого порядка)**
-1	**Цель движется (изменение дистанции или снятие состояния Подавленности)**
+1	**Дым на Короткой/Средней Дистанции**
+2	**Дым на Дальней Дистанции**
+1	**Рассредоточенный Боевой Порядок**
-X	**Индивидуальный Модификатор Опыта**
+2	**Стрелок в положении лёжа**
+2	**Цель в положении лёжа**
+2	**Стрелок или кто-то из Залпового Огня ранен**
-1	**У цели огнемет**
-1	**Пистолет при одиночной стрельбе**
?	**Погодный эффект**

[Таблица Патруля]

2D6*	Патруль	Оружие
2	Небольшой отряд ветеранов	Винтовка*(В) Автомат(В) Автомат(Р)
3	Небольшой отряд с офицером во главе	Винтовка*(В) Автомат(Р) Автомат(Н)
4	Два инженера за работой	Огнемет(Р) Автомат(Р)
5	Пара солдат	Винтовка*(В) Автомат(Р)
6	Пара солдат	Винтовка*(Р) Автомат(Н)
7	Пара солдат	Винтовка*(Р) Винтовка(Р)
8	Пара солдат	Винтовка(Р) Автомат*(Р)
9	Пара солдат	Винтовка(Р) Винтовка(Н)
10	Пара солдат	Автомат*(Р) Автомат(Н)
11	Пара новобранцев	Винтовка*(Н) Автомат(Н)
12	Офицер и пара рекрутов	Пистолет(Р) Винтовка*(Н) Винтовка(Н)
13+	Нет	

Вражеские Силы указаны как Оружие(Ранг). Звездочка возле оружия означает, что у этого солдата есть граната.
Замените Огнемет на Автомат*, если этого оружия нет в [Таблице Отряда] вражеских сил.

* Погода может влиять на бросок.

Путь Воина — Игровой Лист

Имя	Ранг	Состояние	Оружие	КП	Гранаты	Примечание
					☐ ☐ ☐ ☐	
					☐ ☐ ☐ ☐	
					☐ ☐ ☐ ☐	
					☐ ☐ ☐ ☐	
					☐ ☐ ☐ ☐	
					☐ ☐ ☐ ☐	
					☐ ☐ ☐ ☐	
					☐ ☐ ☐ ☐	
					☐ ☐ ☐ ☐	

Лист Миссий

№ п.п.	Местность	Вражеские Силы	Примечание